

MENYELAMI BENAK KOMUNIKATOR

(STUDI PADA PEMBUATAN PESAN PADA KESENIAN WAYANG WATON OLEH KOMUNIKATOR)

Oleh:

Seto Herwandito

ABSTRACT

Recently, there are a lot of study about communication done by scholars. Nearly all the aspects such as: Communicator, message, media, channel, communican are examined. Indeed it is very important and cannot be separated. However, we rarely pay attention to the communicators, so the study of communicators in science communication is very rarely done. This research tries to find out about how a Communicator make message, what is in the mind of the Communicator and how this might appear. This type of research is qualitative and using the paradigm of constructionism, and using methods of ethnography of communication, where researchers work directly, live together, feel what is perceived by the Communicator. Because this research is the research/study about Communicator, then the primary data will be one person that is leader of Padepokan Tjipto Boedaja as communicators.

The result of this research is there are several stage in order to make message. First is exploration, in this stage a Communicator have realized what she made and how she will make it, Incubation at this stage ideas that had emerged last stored and absolute thinking, and wait for the right time for something. Second is Eliminated in this stage idea/message was born, Third, Execution, when the moment of inspiration or idea/message has appeared so someone will soon to make something. Here's what is known as the stage of Implementation (Fourth). By releasing any results during incubation. Either all the idea is good or less good, muntahkan everything without rest in a form of something planned and Fifth, Evaluation where the communicators will evaluate the ideas/messages he ever made.

Keywords: *Communicators, Creative Process, Message, Communication*

1. PENDAHULUAN

Komunikasi pasti tidak akan pernah luput dalam kehidupan manusia. Sadar atau tidak sadar kita pasti akan berkomunikasi dengan sesama kita, baik menggunakan media tradisional atau media yang modern. Secara etimologis

komunikasi berasal dari bahasa Latin yaitu *cum*, sebuah kata depan yang artinya dengan, atau bersama dengan, dan kata *umus*, sebuah kata bilangan yang berarti satu seperti yang dikutip oleh Endang Lestari G menurut Hardjana (2003). Dua kata tersebut membentuk kata benda *communio*, yang dalam bahasa Inggris disebut *communion*, yang mempunyai makna kebersamaan, persatuan, persekutuan, gabungan, pergaulan, atau hubungan. Karena untuk ber-*communio* diperlukan adanya usaha dan kerja, maka kata *communion* dibuat kata kerja *communicare* yang berarti membagi sesuatu dengan seseorang, tukar menukar, membicarakan sesuatu dengan orang, memberitahukan sesuatu kepada seseorang, bercakap-cakap, bertukar pikiran, berhubungan, atau berteman. Dengan demikian, komunikasi mempunyai makna pemberitahuan, pembicaraan, percakapan, pertukaran pikiran atau hubungan.

Komunikasi tidak hanya bisa digunakan dalam satu aspek atau bidang saja, melainkan di semua bidang. Sebagai contoh dalam kebudayaan, komunikasi memegang peranan penting, khususnya pada aspek seni dalam suatu kebudayaan seperti yang diungkapkan oleh Sutan Takdir Alisjahbana dalam bukunya "Puisi Baru"¹. Dimana beliau menjelaskan bahwa seni adalah penjelmaan riak alun dan gelombang perasaan. Hal ini berarti seni adalah sesuatu yang indah, mulia, dan sempurna baik bentuk maupun isinya. Seni dapat menimbulkan keharuan, kepuasan, kenikmatan bagi siapa yang melihat, dan mendengarkan.

Seni yang ada dalam masyarakat beraneka ragam, seperti 1) seni pahat, seni ukir, dan lukis; 2) seni tari, 3) seni suara, 4) seni sastra atau seni kata, 5) seni pertunjukkan, dan lain-lain. Melalui seni inilah apa yang diinginkan atau diekspresikan oleh orang yang membuat atau melakukan seni dapat dipancarkan kepada *audience*. Dengan kata lain bahwa seni merupakan suatu media untuk berkomunikasi, dimana ide maupun pesan yang ada di dalam benak atau diri komunikatornya diterjemahkan melalui seni kepada yang menonton atau melihatnya (*audience*).

¹ Alisjahbana, Sutan Takdir. 2006. *Puisi Baru*. Jakarta: Dian Rakyat

Akan tetapi terkadang *audience*/ penonton sangat sulit dalam menerima pesan yang terkandung di dalam seni tersebut. Sebagai contoh seni lukis, dimana pesan yang dikirimkan oleh pelukisnya belum tentu sama dengan yang diterima oleh penerimanya / *audience*. Atau dalam seni pertunjukan seperti wayang, mungkin wayang sedikit lebih mudah untuk dipahami (khususnya bagi yang mengerti mengenai jalan cerita wayang), karena sudah ada *pakem*² nya. Tapi belum tentu keadaan ini sama pada pertunjukan Wayang Waton, dimana pesan yang akan disampaikan/ dikirm oleh komunikator (dalam hal ini adalah dalang) berbeda dengan pakemnya, karena komunikator/ dalang Wayang Waton memiliki keleluasaan dalam mengolah pesan tersebut sesuai dengan pikiran, ide dan batinnya.

Wayang Waton³ merupakan pertunjukan yang memadukan antara wayang orang dan wayang kulit, akan tetapi penggunaan wayang kulitnya tidak lengkap, hanya beberapa tokoh yang memang diperlukan dalam kisah lakon yang dimainkan dan dipadu dengan permainan para aktor. Pertunjukan wayang waton tidak menghilangkan gebre/kelitr (layar). Karena itu sesekali wayang kulit juga dimainkan di belakang layar dan bolak-balik berdialog dengan aktor. Dalam kata lain, wayang waton adalah kemasan pertunjukkan teater yang berangkat dari seni tradisi dan mengambil kisah dalam cerita wayang, tetapi ditaruh pada konteks persoalan-persoalan sosial masyarakat dan bisa saja pesan yang diambil dari pakem wayang bisa diubah atau dimodifikasi oleh dalangnya.

Dari uraian diatas jelas bahwa didalam komunikasi peran komunikator sangatlah penting sebagai si pembuat pesan. Bentuk dan isi pesan dalam suatu komunikasi sangatlah tergantung dari seorang komunikator. Seorang komunikator yang handal akan membuat komunikasi berjalan lebih indah, seperti hal nya pesan yang dibuat oleh komunikator handal akan lebih mudah dicerna oleh *audience*.

² Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Pakem = Cerita wayang yang asli

³ Sumber: <http://arsip.tembi.net/id/news/berita-budaya/wayang-wathon-tutup-ngisor-4508.html>

Sebenarnya kajian atau penelitian mengenai komunikasi sudah banyak, baik kajian mengenai komunikan (*audience*), pesan (*message*) atau media (*channel*), akan tetapi kajian mengenai komunikator atau si pembuat pesan sangatlah jarang, sehingga akan menjadi menarik apabila ada kajian mengenai bagaimana pesan yang terdiri dari gagasan atau ide tersebut diolah oleh komunikator untuk menjadi suatu pesan menjadi menarik untuk diikuti.

Elaborasi lanjut tentang latar belakang di atas memunculkan pertanyaan penelitian sebagai berikut: 1). Bagaimana komunikator dalam pertunjukan Wayang Waton membuat suatu pesan?. Berdasarkan pertanyaan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah: 1) Mendiskripsikan dan menjelaskan mengenai komunikator dalam pertunjukan Wayang waton dalam membuat suatu pesan

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Makna Komunikasi

Pemikir komunikasi yang cukup terkenal yaitu Wilbur Schramm memiliki pengertian yang sedikit lebih detail. Menurutnya, komunikasi merupakan tindakan melaksanakan kontak antara pengirim dan penerima, dengan bantuan pesan; pengirim dan penerima memiliki beberapa pengalaman bersama yang memberi arti pada pesan dan simbol yang dikirim oleh pengirim, dan diterima serta ditafsirkan oleh penerima. (Suranto : 2005)

Tidak seluruh definisi dikemukakan di sini, akan tetapi berdasarkan definisi yang ada di atas dapat diambil pemahaman bahwa :

- **Komunikasi pada dasarnya merupakan suatu proses penyampaian informasi.**

Dilihat dari sudut pandang ini, kesuksesan komunikasi tergantung kepada desain pesan atau informasi dan cara penyampaiannya. Menurut

konsep ini pengirim dan penerima pesan tidak menjadi komponen yang menentukan.

- **Komunikasi adalah proses penyampaian gagasan dari seseorang kepada orang lain.**

Pengirim pesan atau komunikator memiliki peran yang paling menentukan dalam keberhasilan komunikasi, sedangkan komunikan atau penerima pesan hanya sebagai objek yang pasif.

- **Komunikasi diartikan sebagai proses penciptaan arti terhadap gagasan atau ide yang disampaikan.**

Pemahaman ini menempatkan tiga komponen yaitu pengirim, pesan, dan penerima pesan pada posisi yang seimbang. Proses ini menuntut adanya proses *encoding* oleh pengirim dan *decoding* oleh penerima, sehingga informasi dapat bermakna.

2.2 Seni Pertunjukan Sebagai Media Komunikasi Simbolik

Sebenarnya ada banyak sekali penelitian tentang seni pertunjukan, akan tetapi tidak secara eksplisit dinyatakan mengenai bagaimana komunikasi pada pertunjukan itu berlangsung. Alasannya adalah bahwa kesadaran kita kurang dilengkapi dengan topangan pemikiran ilmu di luar pengetahuan seni. Seni pertunjukan adalah media komunikasi, karena apa yang menjadi gagasan atau ide dari komunikator (sang pencipta) pasti akan dikomunikasikan kepada publiknya. Oleh sebab itu harus diyakini bahwa pasti ada maksud dibalik suatu pertunjukan, tujuan sang pencipta, gagasan atau pesan yang ingin disampaikan penciptanya. Dengan demikian, seni pertunjukan sebagai media komunikasi akan jelas dilihat dari peran dan fungsinya (lihat Fiske, 1990:18; Bandem, 1996:32-33).

Seni pertunjukan sebenarnya memiliki fleksibilitas untuk menampilkan wujud seninya, baik sebagai media presentasi maupun representasi. Gagasan dari sang pencipta akan hadir dalam berbagai macam seni, misal: seni tari, seni

pertunjukan, seni rupa, seni patung, dan lain sebagainya. Gagasan atau ide ini diciptakan oleh pelaku seni dengan tafsir makna tersendiri, yang kemudian diamati, ditonton, atau diapresiasi oleh penikmat seni dengan tafsir makna tersendiri pula. Seni pertunjukan memiliki interaksi dengan masyarakatnya, dimana setiap orang atau masyarakat ingin melibatkan dirinya dengan cara menonton, mengapresiasi, mengamati, menginterpretasi, mengkritisi dan bahkan ingin melibatkan diri menjadi pelaku dalam peristiwa pertunjukan tersebut. Interaksi di sini lebih dipandang sebagai interaksi simbolik, artinya komunikasi atau proses pertukaran simbol yang diberi makna (Mulyana, 2002: 68).

James Lull mempertegas arti komunikasi seni pertunjukan, sebagai suatu konstruksi makna melalui pertukaran bentuk-bentuk simbolik (Lull, 1998: 223). Dari pengertian ini cukup memberikan penegasan bahwa seni pertunjukan mengindikasikan proses komunikasi simbolik, interpretatif, transaksional, dan kontekstual yang memberi ruang interpretasi dan harapan berbeda terhadap apa yang disampaikan dalam suatu pertunjukan (Lustig dan Koester dalam Liliweri, 2003:13).

Arah seni pertunjukan sebagai media komunikasi simbolik berkisar pada pemahaman tentang simbol dan proses penyimbolan terhadap seni pertunjukan yang membutuhkan pengetahuan lebih luas. Proses penyimbolan menjadi salah satu bentuk intelektualitas insan seni yang memiliki kepekaan akademis dan akademisi yang memiliki kepekaan kesenimanan. Seperti diungkapkan oleh Goethe, sedangkan Coleridge dan George MacDonald bahwa simbol sesungguhnya mengambil bagian dalam realitas yang membuatnya dapat dimengerti sebagai sebuah substansi karena simbol begitu melekat pada kehidupan religius manusia yang memiliki nilai-nilai spiritualitas tinggi.

Dillistone mengartikan symbol sebagai sebuah kata atau barang yang mewakili atau mengingatkan suatu entitas yang lebih besar (Dillistone, 2002: 18-19). Simbol tak terkait dengan sebuah kehidupan di luar kehidupan manusia dan hal ini menandakan betapa eratnya hubungan antara simbol dan manusia. Ernst Cassirer menyebutkan bahwa manusia adalah animal

symbolicum dimana manusia tak pernah melihat, menemukan, dan mengenal dunia secara langsung kecuali melalui berbagai simbol (Cassirer, 1944: 23-26). Sementara para antropolog, Kroeber dan Kluckhohn dengan konsepsi budayanya mengatakan bahwa "budaya terdiri dari pola-pola, eksplisit atau implisit, tentang dan untuk perilaku yang diperoleh dan dipindahkan melalui simbol-simbol, membangun capaian-capaian yang dipilah dari kelompok manusia, termasuk jelmaan- jelmaannya dalam artifak-artifak" (Kroeber dan Kluckhohn dalam Berry, 1999: 326).

Demikian pentingnya pengetahuan tentang simbol, maka dalam konteks komunikasi seni pertunjukan, simbol adalah sesuatu yang dipertukarkan baik dalam komunikasi verbal maupun non-verbal. Lebih lanjut, komunikasi yang menyangkut seni pertunjukan tidak sekedar komunikasi sebagai tindakan praktis dan pragmatis (Bakker dalam Herusatoto, 2003: 15), namun lebih tinggi yaitu sebuah tindakan pencapaian nilai-nilai ideal, nilai-nilai kualitas.

Seni pertunjukan dalam peristiwa komunikasi adalah tindakan-tindakan ekspresif yang bisa hanya mengatakan sesuatu tentang dunia apa adanya juga bisa bermaksud mengubah tatanan dunia tersebut secara metaporis (Leach, 1976: 43). Oleh karenanya, bentuk penyimbolan dalam seni pertunjukan Indonesia secara umum perlu merujuk pada benang merah tradisi yang menjadi landasan pola pikir budaya masyarakatnya.

Dalam sebuah penciptaan karya seni, bukan tidak mungkin apabila komunikator, mencoba untuk menggambarkan suatu gejala dan peristiwa yang terjadi dalam masyarakat lalu membangun pesan lewat berbagai bentuk, sebagai contoh antara lain Wayang Waton Sandosa. Pesan-pesan dari sang komunikator ini lalu dituangkan ke dalam seni pertunjukan. Gerakan, musik, baju, dll ini berfungsi bermacam-macam, sementara pesan yang ingin disampaikan ini tergantung dari konteksnya. Suatu karya seni diciptakan dan ditujukan kepada publiknya (komunikasi) dan dimungkinkan publik atau penonton mampu menangkap pesan yang dibawa oleh sebuah karya seni pertunjukan tersebut.

2.3 Proses Kreatif

Jika berbicara mengenai seluk beluk komunikator, khususnya dalam pembuatan pesan Wayang Waton oleh komunikator, maka tidaklah luput dari pengertian proses kreatif. Menurut Freud (Darma, 1995:42) yang dimaksud proses kreatif pada dasarnya merupakan sambungan kenangan di masa kecil. Imajinasi masa lalunya sastrawan kembali untuk diungkapkan dalam bentuk penulisan kreatif, yang merupakan rangkaian masa lalu, kini, dan nanti.

Mangunwijaya (1999:124) mengatakan bahwa proses kreatif pada dasarnya dimulai jauh pada usia sangat awal ketika masih kanak-kanak. Didikan orang tua, dunia sekeliling, suasana pendidikan di sekolah, dan sebagainya merupakan dunia perangsang kreasi dan pembina karya yang tidak boleh diabaikan dampaknya bagi seorang penulis. Secara sederhana karya sastra dapat dikatakan sebagai sarana untuk berkomunikasi. Namun, bagaimanakah komunikasi itu terjadi pada karya sastra, sehingga apa yang ingin disampaikan oleh sastrawan sampai kepada pembacanya. Sastra penuh dengan tanda-tanda dan memiliki sistem, yang secara lebih besar dikaitkan dengan kode. Oleh karena itu, untuk menafsirkan dan memahaminya diperlukan pemahaman atas kode-kode yang ada dalam karya sastra tersebut.

Sastrawan hidup dalam berbagai jenis rangkaian kode, ia hanya bisa menyampaikan pesannya dengan mempergunakan kode-kode itu sebagai alatnya. Kode-kode itu akan berhubungan dengan sosial-budaya yang dipahami oleh sastrawan, sehingga seorang pembaca (kritikus) setidaknya "mengetahui" sosial-budaya mana yang digambarkan dalam karya itu, sehingga memudahkannya untuk memahami kode-kode dalam sebuah karya sastra.

Seorang pengelola sanggar di Serang⁴ menyebutkan bahwa proses kreatif adalah rangkaian kegiatan seorang seniman dalam menciptakan dan melahirkan karya-karya seninya sebagai ungkapan gagasan dan keinginannya. Proses penciptaan ini tidak terjadi dan diturunkan dari ruang kosong. Tapi pada hakikatnya hanyalah usaha memodifikasi (mengubah/menyesuaikan)

⁴ Sumber: (<http://rumahdunia.net/wmprint.php?ArtID=361>)

sesuatu yang telah ada sebelumnya. Misalnya, seorang pelukis membuat sebuah lukisan karena sebelumnya telah ada pelukis lain dan karya lukisan lainnya. Di situlah seniman berupaya dengan keras menampilkan sesuatu yang lain dari apa yang sudah ada, sehingga melahirkan suatu realitas baru yang kemudian diakui sebagai hasil ciptaannya. Selain itu Hurlock E.B⁵ mengemukakan bahwa kreativitas adalah suatu proses yang menghasilkan sesuatu yang baru, apakah suatu gagasan atau suatu objek dalam suatu bentuk atau susunan yang baru.

Edward De Bono, dalam bukunya *Lateral Thinking: A Textbook of Creativity*, mengemukakan bahwa dalam proses kreatif ada empat tahapan yang penting, yaitu:

1. Latar Belakang atau Akumulasi Pengetahuan

Dalam tahap ini seorang telah menyadari apa yang dia buat dan bagaimana ia akan membuatnya. Apa yang akan dibuat adalah munculnya gagasan, isi mengenai apa yang akan dibuat. Sedang bagaimana ia akan menuangkan gagasan itu adalah soal bentuk barang, perbuatannya atau kreasinya. Soal bentuk barang atau perbuatannya inilah yang menentukan bentuk suatu. Gagasan tidak akan ditulis dalam bentuk artikel atau esei, dalam bentuk cerpen, atau bentuk lainnya. Dengan demikian yang pertama muncul adalah seseorang telah mengetahui apa yang akan dibuatnya dan bagaimana membuatnya.

2. Proses Inkubasi

Pada tahap ini gagasan yang telah muncul tadi disimpan dan dipikirkannya matang-matang, dan ditunggunya waktu yang tepat untuk dijadikan sesuatu. Selama masa pengendapan ini biasanya konsentrasi seseorang hanya pada gagasan itu saja. Di mana saja dia berada dia

⁵ Hurlock, E. B, (1997), *Psikologi perkembangan: Suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan*. Istiwidayanti dan Soedjarwo (penerjemah). Ridwan M.S. (Editor). Jakarta: Penerbit Erlangga.

memikirkan dan mematangkan gagasannya. Di sela-sela pekerjaannya, ketika mandi, ketika makan, ketika bercocok tanam, ketika bepergian, menabuh gamelan, bersantai, merokok, sebelum tidur, buang air, ketika menunggu bus kota, gagasan itu selalu dipikirkannya. Munculnya anak-anak gagasan baru, ada yang bagus ada yang tidak bagus, ada yang memperkaya gagasan semula atau menambah kedalaman gagasan semula. Tahap ini ada yang merenungkannya selama sehari-hari atau mungkin berbulan-bulan dan seseorang merasa belum *sreg*⁶ benar untuk dituangkan dalam bentuk sesuatu. Dan sikap rata-rata seseorang memang membiarkan ide atau gagasan itu membentuk dirinya di bawah sadar, sampai tiba saatnya “hamil besar” gagasan itu siap dituliskan. Dan kalau saat itu tiba, biasanya semuanya mengalir begitu deras dan lancar.

3. Melahirkan Ide

Dalam tahap ini, inilah tahapan dimana ide itu lahir. Datangnya saat ini tiba-tiba saja. Inilah saatnya “Eureka” yakni saat yang tiba-tiba seluruh gagasan menemukan bentuknya yang amat ideal. Gagasan dan bentuk ungkapannya telah jelas dan padu. Ada desakan kuat untuk segera membuat sesuatu dan tak bisa ditunggu-tunggu lagi. Kalau saat inspirasi ini dibiarkan lewat, biasanya bayi gagasan akan mati sebelum lahir. Gairah untuk membuatnya lama-lama akan mati. Gagasan itu sendiri sudah tidak menjadi obsesi lagi. Tahap inkubasi merupakan tahapan yang sangat vital

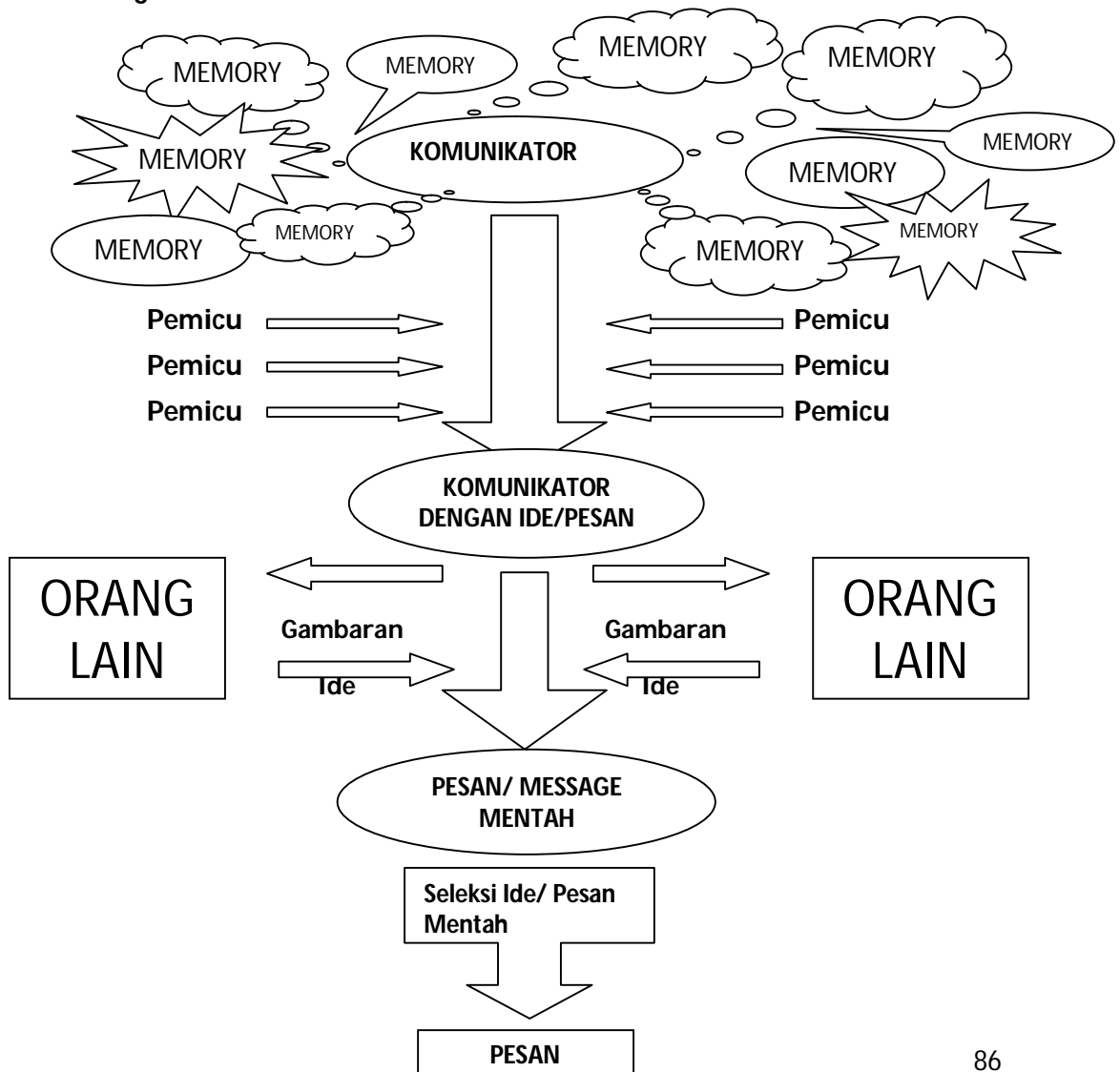
4. Implementasi dan Evaluasi

Ketika saat inspirasi atau ide telah muncul maka seseorang akan segera untuk membuat sesuatu, inilah yang dinamakan sebagai tahap implementasi. Dengan mengeluarkan segala hasil inkubasi selama ini. Baik berupa semua gagasan yang baik atau kurang baik, muntahkan semuanya tanpa sisa dalam sebuah bentuk sesuatu yang direncanakannya. Hasil dalam tahap implementasi ini masih berupa sesuatu yang masih suatu karya kasar, masih sebuah draft belaka. Setelah “melahirkan bayi” gagasan di dunia nyata ini berupa sesuatu, maka istirahatkanlah jiwa dan badan anda. Tahapan dalam proses ini yang

⁶ Bahasa Indonesia berarti “pas” atau “sesuai”

dinamakan sebagai tahap evaluasi, dimana seseorang akan merevisi apa yang sudah dibuatnya, akan dipilah-pilah manayang akan dipakai dan mana yang tidak. Potong, tambal dan jahit kembali berdasarkan rasio, nalar, pola bentuk yang telah diapresiasi dengan baik. Di sinilah disiplin diri sebagai seseorang yang kreatif akan diuji. Ia harus memutar otak untuk menemukan bentuk sesuatu yang sesuai atau yang ideal. Jika sudah mantab, maka biasanya seseorang akan meminta orang lain untuk mengkoreksi dimana letak kekurangannya. Jika sudah final barulah sesuatu tersebut akan dilakukan, diperbanyak atau dipentaskan.

Kerangka Pikir Penelitian



3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Ethnografi Komunikasi, dimana peneliti akan terjun langsung ke subyek penelitian, ikut berbaur sehingga pemahaman mengenai cara mereka berfikir, berperilaku dan hidup dapat diperoleh. Untuk paradigma, *constructionism* akan dipakai pada penelitian ini dengan pendekatan kualitatif yang bersifat induktif. (Guba and Lincoln, 1994: 105-117).

Lokasi penelitian adalah di Padepokan Tjipto Boedaja, Dusun Tutup Ngisor, Kecamatan Dukun, Merapi. Dikarenakan penelitian ini ingin mencari tahu mengenai pembuatan pesan oleh komunikator, maka data primernya adalah pemimpin Padepokan Tjipto Boedaja, yaitu Bapak Sitras Anjilin. Data-data dalam penelitian ini dibagi menjadi 3, yaitu data emik merupakan informasi yang diberikan langsung oleh partisipan/ komunikator dalam hal ini adalah pemimpin dari. Data etik merupakan informasi berbentuk interpretasi peneliti yang dibuat sesuai dengan perspektif para partisipan. Data negoisasi merupakan informasi yang disetujui bersama oleh para partisipan dan peneliti untuk digunakan dalam penelitian.

Ada beberapa pertimbangan yang diambil pada saat melakukan penelitian ini, diantaranya yaitu pertimbangan teknis-operasional dimana salah satu persyaratan pendekatan kualitatif adalah intensitas yang penuh dan mendalam bagi peneliti untuk berhubungan dengan sumber informasi, oleh sebab itu padepokan Tjipto Boedaja dipilih sebagai lokasi penelitian diantara padepokan-padepokan yang ada di Kabupaten Magelang. Selain itu pertimbangan metodologis prinsipel dipilih juga karena padepokan ini merupakan padepokan yang tertua diantara padepokan yang lain, dibangun pada tahun 1937 dan sudah mengalami perkembangan seni dari zaman ke zaman.

Analisis data dimulai dengan menelaah seluruh data yang tersedia dari berbagai sumber, yaitu wawancara, pengamatan yang sudah dituliskan dalam catatan lapangan, dokumen pribadi, dokumen resmi, gambar, foto, dan

sebagainya. Setelah dibaca, dipelajari, dan ditelaah, langkah berikutnya ialah mengadakan reduksi data yang dilakukan dengan jalan rangkuman yang inti, proses dengan pernyataan-pernyataan yang perlu dijaga sehingga tetap berada di dalamnya. Langkah selanjutnya adalah menyusunnya dalam satuan-satuan. Satuan-satuan itu dikategorisasikan pada langkah berikutnya. Kategori-kategori itu dibuat sambil melakukan koding. Tahap akhir dari analisis data ini adalah mengadakan pemeriksaan keabsahan data. Setelah tahap ini mulailah kini tahap penafsiran data dalam mengolah hasil sementara menjadi teori substantif dengan menggunakan metode tertentu (Moloeng, 2007: 247).

4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Proses Kreatif dalam Pembuatan Pesan

Menurut Freud (Darma, 1995:42) yang dimaksud proses kreatif pada dasarnya merupakan sambungan kenangan di masa kecil. Mangunwijaya (1999:124) mengatakan bahwa proses kreatif pada dasarnya dimulai jauh pada usia sangat awal ketika masih kanak-kanak. Edward De Bono, dalam bukunya *Lateral Thinking: A Textbook of Creativity*, mengemukakan bahwa dalam proses kreatif ada empat tahapan yang penting, yaitu: **EKSPLORASI** (Latar Belakang atau Akumulasi Pengetahuan), **INKUBASI**, **ELIMINASI** (Menseleksi dan Melahirkan Ide), **EKSEKUSI** (Implementasi ide-ide tersebut dalam bentuk pementasan) dan **EVALUASI**.

4.1.1 EKSPLORASI (Latar Belakang atau Akumulasi Pengetahuan)

Dalam tahap ini seorang komunikator telah menyadari apa yang dia buat dan bagaimana ia akan membuatnya. Apa yang akan dibuat adalah munculnya gagasan, isi mengenai apa yang akan dibuat. Sedang bagaimana ia akan menuangkan gagasan itu adalah soal bentuk barang, perbuatannya atau kreasinya.

Dalam tahap pertama yaitu Latar Belakang, Sitras⁷ sebagai komunikator menjelaskan bahwa beliau memiliki gagasan untuk menampilkan suatu pertunjukan pada acara Festival Lima Gunung ke X di Dusun Keron. Pada Festival yang terakhir, tema⁸ yang dipilih berjudul "*Sumunar Cahyaning Kautaman*" yang berasal dari pemikiran Sitras Anjilin.

Menurut Sitras Anjilin⁹ tema itu didapat dari dorongan teman-teman seperti Padi¹⁰ dari Gunung Merbabu dan Ipang¹¹ dari Bandongan, bahwa kita sekarang ini baru diuji dengan situasi alam, pada saat itu barulah terjadi erupsi dari Gunung Merapi, jadi haruslah memiliki harapan yang baik. Oleh sebab itu menurut pendapat Padi sebaiknya tema yang diangkat juga harus merepresentasikan hal ini dan memiliki harapan yang baik buat kedepannya. Sehingga harapannya masyarakat yang melihat pentas atau pertunjukan pada festival itu akan memperoleh pesan, kesan atau nuansa yang dibawa ketika mereka pulang. *Sumunar Cahyaning Kautaman* berasal dari kata *Sumunar* yang berarti bercahaya, sedangkan *Cahyaning* dengan cahaya adalah sama, obyeknya adalah *Kautaman* atau kebaikan. Dengan kata lain tema ini memiliki arti apabila Kebaikan itu dikembangkan atau disorotkan menjadi suatu tindakan maka akan memiliki makna dalam suatu kehidupan. Pesan yang terkandung didalamnya adalah berupa refleksi mengenai perilaku manusia yang merusak alam merusak/membunuh makhluk hidup lain yang akan mengganggu rantai makanan ataupun rantai yang sudah dibuat oleh Tuhan, sebagai contoh apabila kita tidak membunuh makhluk hidup atau tidak menebang pohon-pohon yang ada di hutan atau di sekeliling kita, dimana pohon-pohon tersebut hidup dan berfungsi sebagai penahan erosi maupun sebagai penahan jika ada erupsi, maka hal ini bisa disebut dengan Kautaman atau Kebaikan. Oleh sebab itu jika kita tidak membunuh makhluk hidup atau

⁷ Wawancara dengan Sitras Anjilin pada tanggal 9 Agustus 2011, di Padepokan Tjipto Boedaja

⁸ Rapat Komunitas Lima Gunung di kediaman Ipang di Bandongan, Kab Magelang pada tanggal 18 April 2011

⁹ Wawancara dengan Sitras Anjilin pada rapat Komunitas Lima Gunung, 18 April 2011

¹⁰ Salah satu pemimpin kesenian di Gunung Merbabu

¹¹ Salah satu pemimpin kesenian di Gunung Andong

merusak alam maka dampaknya akan kita rasakan juga seperti halnya erupsi Merapi.

4.1.2 INKUBASI

Pada tahap ini gagasan yang telah muncul tadi disimpan dan dipikirkannya matang-matang, dan ditunggunya waktu yang tepat untuk dijadikan sesuatu. Selama masa pengendapan ini biasanya konsentrasi seseorang hanya pada gagasan itu saja. Tahap ini ada yang merenungkannya selama sehari-hari atau mungkin berbulan-bulan dan seseorang merasa belum *sreg*¹² benar untuk dituangkan dalam bentuk sesuatu. Dan sikap rata-rata seseorang memang membiarkan ide atau gagasan itu membentuk dirinya di bawah sadar, sampai tiba saatnya “hamil besar” gagasan itu siap dituliskan. Dan kalau saat itu tiba, biasanya semuanya mengalir begitu deras dan lancar.

Pada tahap ini atau tahap kedua yang lebih dikenal dengan nama Proses Inkubasi, Sitras sering sekali mengalami kebingungan akan tetapi, beliau tidak patah semangat, terkadang untuk mencari inspirasi seringkali beliau bersama dengan teman-temannya, saudaranya mengikuti latihan gamelan, adapun latihan gamelan ini biasanya diadakan setelah jam 7 malam hingga tengah malam. Hal ini ia lakukan sebagai doa kepada Yang Maha Kuasa, adapun doa tersebut berisi meminta keselamatan dari Yang Kuasa, menghadap kepada yang Yang Kuasa, dan bercerita. Setelah mengikuti latihan gamelan, terkadang disambung dengan acara kumpul-kumpul sambil nongkrong menikmati hidangan seadanya seperti teh manis dan camilan. Di dalam acara kumpul-kumpul tersebut terkadang banyak sekali diskusi yang terjadi, baik dengan topic berat ataupun topik yang ringan. Sebagai contoh mengenai cerita wayang, bagaimana pakemnya, ataupun mengenai kabar yang beredar di Kota atau Kabupaten Magelang. Untuk bidang seni, saudara-saudara Sitras seperti Danuri, Damirih, Darto, Bambang sangat menguasai mengenai seni wayang, baik cerita ataupun gerakan yang sesuai dengan karakter yang diperankan dalam cerita wayang itu, sehingga diskusi tersebut terasa hidup dan atraktif.

¹² Bahasa Indonesia berarti “pas” atau “sesuai”

Beliau juga bermeditasi di ruangan khusus yang letaknya bersebelahan dengan rumah beliau dan rumah Sudarto. Di depan ruangan ini akan ada sebuah gapura yang berbentuk setengah lingkaran dan ada patung semar berada di tengah-tengahnya. Filosofi semar¹³ adalah pengejawantahan ekspresi, persepsi dan pengertian tentang Illahi yang menunjukkan pada konsepsi spiritual. Pengertian ini tidak lain hanyalah suatu bukti yang kuat bahwa orang Jawa sejak jaman prasejarah adalah Relegius dan ber keTuhan-an yang Maha Esa. Kebudayaan Jawa telah melahirkan religi dalam wujud kepercayaan terhadap Tuhan yang Maha Esa, yaitu adanya wujud tokoh wayang Semar, jauh sebelum masuknya kebudayaan Hindu, Budha dan Islam di tanah Jawa. Dari tokoh Semar wayang ini akan dapat dikupas, dimengerti dan dihayati sampai dimana wujud religi yang telah dilahirkan oleh kebudayaan Jawa. Ruangan ini berukuran kurang lebih 4 x 5 m² dengan dua kursi (seperti *risban*¹⁴ tetapi kecil) berhadapan dan ada meja kecil di tengah. Apabila bermeditasi atau berpikir dirasa buntu, maka beliau akan pergi ke *sarehan*¹⁵ Eyang Rama Yasa Sudarma, ayahnya. Dengan berbekal dupa, kembang atau barang lainnya maka beliau akan berdoa di makam tersebut. Makam tersebut berbentuk rumah tembok kecil berwarna putih, di depannya ada semacam gapura kecil yang belum jadi dan dikelilingi dengan air di sekelilingnya, jika digambarkan maka makam tersebut menyerupai pulau, dengan bangunan di tengah-tengah air.

Menurut penuturan Sitras, beliau akan berkomunikasi dengan ayahnya, dan *"Alhamdulillah, apabila saya menemui kesulitan maka saya akan diberi petunjuk"*, ujarnya. Petunjuk-petunjuk tersebut, seperti halnya orang Jawa bisa bermacam-macam bentuknya, seperti mimpi, wangsit, *sasmito*. *"Petunjuk-petunjuk tersebut bisa datang dan pergi begitu saja, bisa saja pada saat saya sedang makan atau minum, sasmito atau petunjuk itu datang begitu saja"*, begitu penjelasannya.

¹³ Disadur dari <http://www.wonosari.com/t762-filosofi-semar-dalam-kebudayaan-jawa>, diakses tanggal 18 Desember 2011, jam 22.00

¹⁴ Bahasa Indonesia berarti kursi yang panjang

¹⁵ Bahasa Indonesia berarti makam atau kuburan

Dalam melakukan proses ini atau berdoa terkadang tidak cuma dalam hitungan menit atau jam akan tetapi jika masalahnya berat dapat ditempuh sehari-hari, dan istirahat untuk makan atau melakukan hal lainnya. Terkadang pula beliau juga melakukan puasa, seperti hari Kamis atau puasa berdasarkan penanggalan Jawa. Selain puasa beliau juga sering melakukan pantangan atau *nyirik*¹⁶ terhadap sesuatu seperti makanan, minuman, rokok, dan lain sebagainya. Hal ini ia lakukan sebagai laku prihatin dan lebih bisa mendekatkan serta diberi anugerah, pencerahan oleh Yang Maha Kuasa. Ide atau gagasan yang muncul saat itu sangat beraneka variasi, seperti Wayang Kulit, Jathilan, Kebebasan Gerak, Aksi Teathrikal, Wayang Orang, Wayang Sandosa, dan masih banyak lagi.

4.1.3 ELIMINASI (Menseleksi dan Melahirkan Ide)

Dalam tahap ini, inilah tahapan dimana ide itu lahir. Datangnya saat ini tiba-tiba saja. Inilah saatnya “Eureka” yakni saat yang tiba-tiba seluruh gagasan menemukan bentuknya yang amat ideal.

Sitras akhirnya mengerucutkan ide tersebut menjadi 3 bagian yaitu Wayang Orang, Wayang Waton dan Wayang Sandosa. Pertunjukan yang dipilih pertama kali sebenarnya adalah Wayang Sandosa, akan tetapi niat ini diurungkan oleh beliau, karena jumlah dalang tidaklah cukup untuk melakukan pertunjukan wayang sandosa. Perlu diketahui bahwa pementasan wayang sandosa membutuhkan banyak sekali dalang, karena wayang sandosa sebenarnya berarti “wayang dengan seribu dalang”, akan tetapi *“di padepokan ini yang bisa mendalang hanya beberapa”*, ujarnya.

Sitras tidak memilih kesenian rakyat seperti Jathilan, karena dinilai bahwa Jathilan atau kesenian rakyat lainnya memiliki tingkat kesulitan dibawah wayang orang. Wayang Orang beda dengan Jathilan, karena wayang orang baik dari sisi gerakan, tutur kata, unggah-ungguh atau sopan santun harus sesuai dengan wayang kulit purwa, *“Lihat saja mas, gerakan wayang*

¹⁶ Bahasa Indonesia berarti menghindari sesuatu baik makanan, minuman, perbuatan, dll. (Kamus besar bahasa Indonesia)

orang kan sama dengan gerakan yang ada di wayang kulit, suaranya atau tutur katanya juga sama, jadi wayang orang identik dengan wayang kulit purwa (kulit)", jawabnya.

Wayang Orang dan wayang waton sangatlah identik dengan Padepokan Tjipto Boedaja, karena setiap "suranan" Padepokan ini selalu menampilkan wayang orang. Selain itu Wayang Waton juga merupakan kesenian yang sering sekali dilakukan oleh padepokan ini. Sedangkan Wayang Kulit juga dipilih karena Padepokan ini sangatlah jarang memainkan wayang kulit, selain itu Sitras menginginkan unsur wayang kulit ada dalam pementasan yang akan disajikan dalam Festival Lima Gunung ke X di Dusun Keron.

Wayang orang tetap dipilih karena seni ini merupakan ciri khas dari Padepokan, sedangkan Wayang Waton beliau mengungkapkan bahwa *"Seni itu berarti kreatifitas, sehingga bagaimana kita bisa mengkreasikan suatu seni dan dapat dinikmati oleh orang lain, jadi bisa saja ceritanya sama akan tetapi kemasannya berbeda, tergantung dari orang yang membuat dan memainkannya"*, ujarnya. Sedangkan Wayang Sandosa dipilih karena beliau belum pernah membuat suatu seni yang dialognya kebanyakan bahasa Indonesia. Sebenarnya sudah beberapa kali beliau mementaskan Wayang Waton dengan ditambahi bahasa Indonesia, akan tetapi kali ini merupakan pertama kalinya beliau menggunakan bahasa Indonesia sebagai dialog mayoritasnya, jadi bahasa yang digunakan semua menggunakan bahasa Indonesia, maka gagasan beliau yang timbul saat itu adalah membuat suatu pertunjukan kolaborasi antara ketiga seni dengan kemasan yang berbeda, unik dan menggunakan mayoritas bahasa Indonesia.

Ketiga unsur tadi lalu melebur menjadi satu pertunjukan yang berbeda dari biasanya. Mulanya Sitras menamakan bentuk pertunjukan ini sebagai "Wayang Sandosa", berbeda pula dengan Surawan sebagai koreografer dan Antok sebagai penata iringan menganggap bentuk pertunjukan ini sebagai "Wayang Waton", bahkan menurut penuturan beliau, ia sempat bertanya kepada Sitras menanyakan mengenai bentuk pertunjukan ini sebagai bentuk klarifikasi dan Sitras menjawab *"Apa dijenengi Wayang Milenium wae yo?? Kan*

durung ana...hehehehe", katanya. Tetapi setelah penulis melihat dan mengamati bahkan ikut dalam proses ini, bentuk pertunjukan tersebut lebih mudah dinamakan sebagai "Wayang Waton Sandosa".

Penulis juga bertanya kepada Sitras mengenai bentuk pertunjukan itu dan menjawab *"Bisa saja dinamakan seperti itu mas..."* ujarnya. Tahap inilah yang dinamakan sebagai tahap Melahirkan Ide, dimana muncul suatu ide baru hasil dari gagasan-gagasan dari Sitras. Wayang Waton Sandosa merupakan kreasi inovatif dengan menggabungkan unsur wayang orang, wayang waton dan wayang sandosa, jadi merupakan modifikasi atau percampuran ketiga unsur tersebut tetapi tidak meninggalkan *pakem*¹⁷ nya.

4.1.4 EKSEKUSI (Implementasi ide-ide)

Ketika saat inspirasi atau ide telah muncul maka seseorang akan segera untuk membuat sesuatu, inilah yang dinamakan sebagai tahap implementasi. Dengan mengeluarkan segala hasil inkubasi selama ini. Baik berupa semua gagasan yang baik atau kurang baik, muntahkan semuanya tanpa sisa dalam sebuah bentuk sesuatu yang direncanakannya. Hasil dalam tahap implementasi ini masih berupa sesuatu yang masih suatu karya kasar, masih sebuah draft belaka. Tahapan dalam proses ini yang dinamakan sebagai tahap evaluasi, dimana seseorang akan merevisi apa yang sudah dibuatnya, akan dipilah-pilah mana yang akan dipakai dan mana yang tidak.

Setelah mendapat ide-ide tersebut untuk Wayang Waton Sandosa, maka Sitras melakukan proses perekrutan. Proses perekrutan dilakukan dengan mengundang kerabat atau orang yang dekat dengan Padepokan Tjipto Boedaja. Ada beberapa orang terpilih, alasan pemilihan orang-orang tersebut didasari pada kefasihan gerakan dengan karakter seseorang atau cocoknya gerakan orang tersebut dengan tokoh yang diperankan atau dalam bahasa Jawa disebut *daphukan*. Jadi karakter orang tersebut disesuaikan dengan kebutuhan pentas. *"Misalnya pentasnya Arjuna Wiwaha maka akan mencari tokoh Arjuna yang cocok yang merupakan kerabat dari Padepokan ini"*, ujarnya.

¹⁷ Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti cerita wayang yang asli

Dalam Wayang Waton Sandosa ini dipilih 3 orang sebagai Bima. Sebenarnya Bima akan akan dimainkan oleh 4 orang untuk merepresentasikan bumi, air, tanah dan udara¹⁸ akan tetapi untuk mencari pemeran Bima itu sangatlah sulit karena harus memiliki badan yang besar dan gerakan yang kaku. Oleh sebab itu maka pemeran Bima dimainkan oleh Surawan¹⁹, karena beliau ahli dalam seni tari dan merupakan lulusan dari Sekolah Tinggi Seni Tari Wilwatika Surabaya, Mas Guplong²⁰, karena beliau memiliki badan yang tinggi besar dan Danang²¹ sebagai pelengkap untuk memainkan karakter Bima. Untuk Yudhistira dipilih Mas Ateng²², orangnya berperawakan sedang, putih, dan memiliki gerakan yang halus. Untuk Bakasura dipilih Mas Mintas²³, beliau memiliki gerakan yang cocok dengan gerakan raksasa, Mas Marmudjo²⁴ karena beliau kaya pengalaman dan kebanyakan tokoh yang diperankan adalah tokoh antagonis, selain itu badannya besar dan suaranya tergolong suara bass (besar), Mas Bagong²⁵ dengan perawakan besar dan gendut yang cocok sebagai raksasa dan Mas Ateng, sebelumnya Mas Ateng memerankan Yudhistira, akan tetapi karena dalam adegan berperang kekurangan pemain maka Mas Ateng *didhapuk* untuk menjadi bakasura. Untuk pemain wanita seperti Kunthi dan Renggani, keduanya adalah siswa jurusan seni tari di suatu perguruan tinggi di Yogyakarta dan Ki Partala diperankan oleh Mas Eka²⁶ yang merupakan lulusan dari Sekolah Tinggi Seni Tari Wilwatika di Surabaya.

4.1.5 EVALUASI

Untuk tahap terakhir yaitu Evaluasi, maka Sitras setelah menentukan bentuk pertunjukan tadi mulai membuat bagaimana bentuk pertunjukan tersebut. Ide atau gagasannya adalah Wayang Waton Sandosa, sedangkan

¹⁸ Wawancara dengan Danang (Anak kedua dari Sitras Anjilin), pada tanggal 1 Agustus 2011, jam 15.05

¹⁹ Salah satu kerabat/ anggota di Padepokan Tjpto Boedaja

²⁰ ibid

²¹ ibid

²² ibid

²³ Ibid

²⁴ Ibid

²⁵ Ibid

²⁶ Ibid

cerita yang dipilih oleh beliau adalah Bakasura. Alasan pemilihan cerita ini menurut beliau adalah, pengalaman yang beliau rasakan pada kondisi dan situasi yang ada di desa. Pada saat itu banyak kejahatan yang menimpa masyarakat, seperti kriminalitas, pemerkosaan, pembunuhan, perampokan, dan lain-lain dan kebanyakan yang menjadi korban adalah rakyat jelata atau rakyat kecil. Banyak sekali kejadian buruk yang ada di sekeliling kita yang dapat kita lihat melalui televisi, akan tetapi di rumah Sitras televisi tidaklah ada, sehingga beliau mendapat ide untuk menggarap cerita ini berasal dari pengamatan beliau terhadap sekelilingnya yaitu lingkungannya atau berita yang ia dapatkan dari teman-temannya.

Sebagai contoh adanya perampokan di wilayah Magelang belum lama sebelum ia menggarap cerita tersebut, contoh lain adalah berita pencurian sepeda motor di wilayah dusun tetangga. Atau cerita mengenai rakyat kecil disingkirkan karena tidak memiliki uang, penguasa yang “berduit” terkadang menekan dan berlaku semena-mena terhadap rakyat kecil.

Tidak hanya cerita atau pengalaman pribadi yang menyedihkan, tetapi pengalaman-pengalaman menjadi lebih parah dengan adanya erupsi Gunung Merapi, dimana Sitras dan keluarganya harus mengungsi untuk mencari keselamatan. Bencana merapi tersebut tidak hanya berhenti setelah selesai erupsi, ancaman lahar dingin yang sempat membuat warga menjadi panik dan infrastruktur seperti jembatan “mbelan²⁷” yang ada di Muntilan putus dan membuat akses untuk pergi menjadi terhambat. Nampaknya Sitras melihat kinerja dari Pemerintah, dimana warga atau masyarakat kesusahan akan dampak bencana, pemerintah dirasa tidak tanggap, tidak responsif, terlalu banyak birokrasi bahkan ada yang sampai hati untuk korupsi, berbagai pengalaman ini akhirnya mengerucut sehingga warga masyarakat merasa bahwa pemerintah hanya “memalingkan muka” saja terhadap kesusahan dari masyarakat.

²⁷ Salah satu jembatan yang terkena erupsi merapi di Dusun Tutup, Kecamatan Dukun, Kab Magelang

Semua kejadian itu merupakan kejahatan yang sangatlah buruk dan merugikan yang dilakukan oleh seseorang atau kelompok terhadap orang lain. Akan tetapi berpegang teguh bahwa kejahatan tersebut akan sirna atau luntur jika manusia melakukan hal-hal baik kepada orang lain. Dengan banyaknya kejadian-kejadian buruk ini maka beliau berinisiatif untuk mementaskannya di dalam suatu pertunjukan.

Ide atau gagasan yang muncul bisa juga ia dapatkan pada saat bertani, dimana ia akan belajar dari alam sekitar. Sebagai contoh apabila manusia menebang pohon di atas gunung, hal ini akan berbahaya bagi masyarakat yang hidup di daerah bawah. Karena pohon berfungsi sebagai penahan banjir, apabila ada hujan deras pohon-pohon inilah yang akan menahan laju air. *“Jika tidak ada yang menahan maka banjir itu akan sangat besar dan bisa merusakkan rumah ataupun menghanyutkan manusia”*, ujarnya.

5. KESIMPULAN

Dalam proses kreatif, Sitras melakukan beberapa tahapan, seperti eksplorasi dimana ia dengan pengalaman lahir batin, pengetahuan terbesit dalam benaknya untuk melakukan sesuatu terkait dengan sebuah festival. Setelah terbesit untuk melakukan sesuatu, maka ia mulai memikirkan gagasan atau ide-ide. Ide atau gagasan tersebut sangatlah banyak sekali, tahap ini dinamakan sebagai tahap inkubasi. Beberapa dari idea atau gagasan tersebut mulai dipilah-pilah dan mulai mengerucut menjadi satu ide yang matang, tahap ini dinamakan sebagai tahap eliminasi. Ide yang sudah mengerucut tadi mulai di implementasikan atau diterapkan dengan metode *“trial and error”*, dengan kata lain mulai dicoba-coba, apabila tidak sesuai maka akan di evaluasi hingga menemukan suatu bentuk pementasan yang sesuai, tahap ini dinamakan sebagai tahap eksekusi dan evaluasi.

Ada beberapa hal yang mempengaruhi dalam proses kreatif tersebut, diantaranya yaitu: Eksplorasi, Meditasi, Pergi ke *Sarehan* atau makan Eyang

Yasa Sudarma, Puasa, Pantangan, Latihan Gamelan dan Kumpul-kumpul. Semua yang sudah disebutkan tadi berkaitan dengan pengetahuan yang ia dapat melalui panca ideranya, serta pengerucutan ide kasar menjadi suatu bentuk pementasan yang dianggap paling sesuai.

Pesan di dalam pementasan ini merupakan cerminan isi hati dari Sitras. Isi hati tersebut berupa tragedi serta kesedihan yang dirasakan oleh Sitras dan suatu usaha untuk mengkritik pemerintah dan masyarakat. Kesedihan ini timbul karena keadaan lingkungannya yang makin parah, dibuktikan dengan keadaan lingkungan yang *"ngeri"*²⁸ akibat ulah manusia, pohon-pohon ditebangi untuk dijadikan mebel, hewan-hewan dibunuh untuk dimakan atau dijual, pencemaran-pencemaran lingkungan baik air, udara maupun tanah yang sudah tidak dapat dibendung lagi, bencana lahar dingin yang melanda kabupaten Magelang 2010 lalu. Tidak hanya keadaan alam saja, akan tetapi kinerja pemerintah yang tidak becus dengan kurang responsif dalam menangani korban bencana serta adanya korupsi yang marak oleh kalangan pejabat atau kelas atas, padahal di magelang sendiri masih banyak orang yang hidup di bawah garis kemiskinan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, A. Komar dan Seno Subro, 1995. *Ki Manteb "Dalang Setan" Sebuah Tantangan*. Surakarta: Yayasan Resi Tujuh Satu.
- Bandem, I Made dan Sal Murgiyanto, 1996. *Teater Daerah Indonesia*. Yogyakarta: Kanisius Kerja Sama dengan Forum Apresiasi Kebudayaan Denpasar-Bali.
- Balibar, Etienne. 2002. "Konfrontasi antara Foucault dan Marx", dalam Basis Nomor 01-02 Tahun Ke-15, Januari-Februari 2002, h. 16.

²⁸ Bahasa Indonesia berarti mengerikan

- Cassirer, Ernst. 1944. *An Essay on Man: An Introduction to Philosophy of Human Culture*. New Haven.
- Cohen, G.A. 1978. *Karl Marx's theory of history*. Oxford: Clarendon Press.
- Chambre, Henri, SJ. 1963. *From Karl Marx to Mao Tse-Tung. A systematic survey of Marxisme-Leninisme*. New York: Kenedy.
- Damar, Bramandito P, 2003. *Representasi Etika Jawa Dalam Wayang Kulit*. Thesis Magister, tidak diterbitkan, Pasca Sarjana ISIP UNS, Surakarta.
- De Bono, Edward. 1977. *Lateral Thinking: A Textbook of Creativity*, Pelican Books, Middlesex-England
- Fiske, John. 1990. *Introduction To Communication Studies*. London and New York: Routledge.
- Foucault, Michel. 1997. *Sejarah Seksualitas: Seks dan Kekuasaan*, Penerjemah Tahayu S. Hidayat. Jakarta: Gramedia
- Freeland, Felicia Hughes, 2009. *Komunitas yang Mewujud; Tradisi Tari dan Perubahan di Jawa*, Gadjah Mada University Press
- Gelar, 1999. "Pengantar Redaksi Seni Pertunjukan, Ritual, dan Politik" dalam *Gelar* Vol.2 No.1 Oktober.
- Greene, John. 1989. *Action Assembly Theory: Methatheoretical Commitments, Theoretical Propositions, and Empirical Allocations,* in *Rethinking Communication*. vol 2, Brenda Dervin, Lawrence Grossberg, Barbara J O'Keefe, and Ellen Wartella (eds), Sage, Newbury Park, Calif,
- Haryono, Timbul, 1999. "Sekilas tentang Seni Pertunjukan Masa Jawa Kuno: Refleksi dari Sumber-sumber Arkeologis" dalam *JAWA: Majalah Ilmiah Kebudayaan*. Volume 1 tahun 1999. Halaman 92-110. Yogyakarta: Yayasan Studi Jawa.

Haryatmoko, "Kekuasaan Melahirkan Anti-Kekuasaan" dalam Basis Nomor 01-02, Tahun Ke-15, Januari-Februari 2002, h. 11-12.

Jaeni. 2005. *Komunikasi Seni Pertunjukan Teater Rakyat: Kajian Hermeneutika pada Pertunjukan Sandiwra Cirebon*. Tesis Magister, tidak diterbitkan. Bandung: Program Pascasarjana, Universitas Padjadjaran

Jurnal Komunikasi Massa Vol 1, No 1, Juli 2007, 65-81, digilib.uns.ac.id/upload/dokumen/107390412200901331.pdf

Jurnal Pengkajian dan Penciptaan Seni, "Pakeliran Sandosa dalam Perspektif Pembaharuan Pertunjukan Wayang", Vol2, No 3, Oktober 2004, Sekolah Tinggi Seni Indonesia Surakarta.

Johnson, R.C. and Medinnus, G.R., 1968. *Child Psychology : Behavior and Development. (2nd edition)*. New York : John Willey Sons, Inc.

K. Bertens, 1999. "*Michel Foucault*" dalam *Filsafat Perancis*, h. 320.

Kartodirdjo, Sartono. 1990. *Perkembangan Peradaban Priyayi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Listyowati, Mukti. 1987. *Analisa Bentuk Beksan Bedhaya Anglir Mendhung Mangkunegaran Surakarta*. Skripsi S1. Tidak diterbitkan. Yogyakarta: Graduate Program ISI Yogyakarta

Liliweri, Alo. 2003. *Makna Budaya Dalam Komunikasi Antarbudaya*. Yogyakarta: LKiS

Mulyono, Sri, 1982. *Wayang dan Filsafat Nusantara*. Jakarta: Gunung Agung

Mulyana, Deddy. 2002. *Metodologi Penelitian Kualitatif: Paradigma Baru Ilmu Komunikasi dan Ilmu Sosial Lainnya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Murtiyoso, Bambang. 2007. "Pengembangan Wayang Indonesia", dalam *Sang Penjaga & Pengawal Budaya Jawa: Bunga Rampai Tulisan tentang*

Budaya Jawa. Semarang-Yogyakarta: Yayasan Studi Bahasa Jawa "Kanthil" dan Taman Pustaka Kristen.

Murtiyoso, Bambang, *et al.*. 1998. "Pertumbuhan dan Perkembangan Seni Pertunjukan Wayang". Laporan Penelitian Kelompok Kerja Sekolah Tinggi Seni Indonesia Surakarta dengan Sekretariat Nasional Pewayangan Indonesia.

Moleong, Lexy J. 2001. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya

Mortensen, David. 1972. *Communication: The Study of Human Communication* (New York: McGraw-Hill Book Co.

Purwasito, Andrik. 2010. *Semiology on Communication Studies*.<http://andrikpurwasito.blog.com/>. Diakses pada tanggal 21 Februari 2011 pada jam 20.00 WIB

Puguh, Dhanang Respati. 2003. "Mangkunagara IV sebagai Maecenas: Peranannya dalam Pengembangan Seni Tradisi Jawa", dalam *Resi yang Menyepi: Kumpulan Karangan Persembahan untuk Prof. Dr. Karyana Sindunegara*. Semarang: Fakultas Sastra Universitas Diponegoro.

Pedalangan Jilid 1, "Wayang Waton Sandosa", 2008, Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan

Respati Puguh, Dhanang. 2010. *Dari Pakeliran Adiluhung ke Pakeliran Glamor-Spektakuler: Pertunjukan Wayang Kulit Purwa Gaya Surakarta dalam Perubahan Budaya*
<http://staff.undip.ac.id/sastra/dhanang/2010/11/22/dari-pakeliran-adiluhung-ke-pakeliran-glamor-spektakulerpertunjukan-wayang-kulit-purwa-gaya-surakarta-dalam-perubahan-budaya/> Diakses pada tanggal 21 Januari 2011, pada jam 21.08 WIB

Rohendi Rohidi, Tjetjep, 2000. *Ekspresi Seni Orang Miskin*, Nuansa Cendekia, hal 95.

Soedarsono, 2010, *Seni Pertunjukan Indonesia di Era Globalisasi*, Gadjah Mada University Press.

Soedarsono, 2010, *Seni Pertunjukan Indonesia di Sisi Ekonomi, Politik dan Budaya*, Gadjah Mada University Press

Soedarsono. 1990. *Wayang Wong: The State Ritual Dance Drama in the Court of Yogyakarta*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Sumanto. 2002. *Nartosabdo, Kehadirannya dalam Dunia Pedalangan: Sebuah Biografi*. Surakarta: STSI Press Surakarta.

Troike, Muriel Saville, 2003. *The Ethnography of Communication; The introduction*, Blackwell Publishing

Tyasing K, Yessi. 2005. *Ritual 1 Sura Sebagai Representasi Nilai-nilai Budaya Jawa*. Thesis Magister. Tidak diterbitkan. Surakarta: Graduate Program ISIP UNS.

Wardaya, Baskara T. F.X, 2003. *Mark Muda: Marxisme Berwajah Manusiawi: Menyimak Sisi Humanis Karl Marx Bersama Adam Scahft*. Yogyakarta: Buku Baik.

Waridi. 2008. *Gagasan & Kekayaan Tiga Empu Karawitan: Pilar Kehidupan Karawitan Gaya Surakarta 1950-1970-an (Ki Martapengrawit, Ki Tjakrawasita, Ki Nartasabda*. Bandung: Etnoteater Publisher bekerja sama dengan BACC Kota Bandung dan Pascasarjana ISI Surakarta.